

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA DIGITAL INTERAKTIF PADA
MATERI KERAJAAN HINDU DI INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Kadek Resika Dwipayani, NIM 2211031319

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan peta digital interaktif pada materi kerajaan Hindu di Indonesia yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 3 Padangbulia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Kelayakan dari media ini dievaluasi melalui uji validitas ahli materi dan ahli media, kepraktisan media diuji melalui respons guru dan respons siswa, sementara efektivitas media dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas ahli materi memperoleh 99% sedangkan uji ahli media memperoleh 93,25% dengan kualifikasi sangat valid. Uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu hasil analisis efektivitas media menggunakan uji-t menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Berdasarkan temuan tersebut, peta digital interaktif dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV sekolah dasar pada materi kerajaan Hindu di Indonesia

Kata kunci: Peta Digital Interaktif, Hasil Belajar, IPAS, Kerajaan Hindu, Model ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL MAP MEDIA ON
THE TOPIC OF HINDU KINGDOMS IN INDONESIA TO IMPROVE
THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

By

Kadek Resika Dwipayani, NIM 2211031319

Elementary School Teacher Education Study Program

Department of Elementary Education

ABSTRACT

This study aimed to develop an interactive digital map on the topic of Hindu Kingdoms in Indonesia that is valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 3 Padangbulia. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Material and media professionals assessed the medium's veracity, while the usefulness of the media was assessed through reactions from instructors and students. Meanwhile, the effectiveness of the media was analyzed using a t-test. The result showed that the material expert validation obtained a score of 99%, while the media expert validation obtained a score of 93,25%, both with very valid qualifications. The practicality assessment by teacher and students showed that the media was categorized as very practical for use in learning activities. Meanwhile, Students' learning outcomes significantly improved before and after utilizing the media, according to the results of the media effectiveness analysis using a t-test, with a significance value of 0,000 (<0,05). Based on These result, the interactive digital map was considered on the topic of Hindu Kingdoms in Indonesia.

Keywords: *Interactive Digital Map, Learning Outcomes, IPAS, Hindu Kingdoms, ADDIE Model.*